

CYBORG HUNTER



SEGA

The Hunt

The Year 1242 You are Peleide, the toughest bounty hunter in the galaxy. Mysterious Cyborgs are threatening to take control of the universe under the direction of their evil leader Viper. Your mission is to gain access to Viper's chambers and destroy her. Sounds easy enough? It isn't. Once inside the forbidding Cyborg fortress, you'll have to fight your way through seven separate Cyborg-infested areas, each having the latest Warp-speed elevators will transport you to each level.

At the beginning of the hunt, your only weapons are your fists, claws, and your ability to shoot the onslaught of deadly Cyborg guards. You'll have to pick up additional weapons and equipment as you travel through each area. To test your wits even further, you'll have to guide to across some areas of the fortress.

Fortunately, you're not alone. Akira, your closest friend at headquarters, will provide advice and clues that may save your life. And sophisticated technology will assist you in the deadly enemies that lurk ahead.

Die Jagd

Das Jahr 1242 Sie sind Peleide, der härteste Kopfgeldjäger in der Milchstraße. Ungeheuerliche Cyborgs drohen unter der Führung ihres bösen Führers Viper das Weltall zu erobern. Ihre Hauptauftrag besteht darin, ihren Zugang zu Vipers Kammern zu verschaffen und Viper zu zerstören. Das klingt wohl einfach? Dem ist aber nicht so. Nachdem Sie sich in die geheimnisvolle Cyborg-Festung begeben müssen Sie sich durch sieben separate Bereiche durchkämpfen, die von Cyborgs bewacht und von denen jeder sein eigenes aufweist. Überschnelle Fahrstühle transportieren Sie zu jeder Ebene hinunter.

Am Anfang der Jagd sind Ihre Fäuste, Ihr Querschuldermesser und Ihre Faustkugeln, außerdem hatliche Cyborg-Wächter zu überleben. Ihre Strategien treffen Sie müssen zusätzliche Waffen und Ausrüstung erwerben, während Sie die einzelnen Bereiche durchqueren. Um Sie noch mehr auf die Probe zu stellen, müssen Sie Ausreißerplan, um sich zu einigen Bereichen der Festung Zugang zu verschaffen.

Glücklicherweise sind Sie nicht allein. Akira, Ihre Verbündete, wird Ihnen wertvolle Hinweise geben, die Sie Leben retten können. Außerdem wird Fortschritt, schrittweise Technologie Sie auf tödliche Feinde aufmerksam machen, die sich verstecken hatten.

Preparing for the Hunt

Directions Arrow

Button = 1

1 Button = 2

1. Make sure the power switch is off then insert the **CYBORG HUNTER** cartridge into the Power Base.
2. Plug in both Control Pads.
3. Turn on the power switch.
4. Once the title screen appears, press Button = 1 to start your quest.
5. Press the Pause Button on your Power Base to pause the game during play; press 1 again to resume play.

Vorbereitung für die Jagd

Richtungsplete

Taste = 1

1 Taste = 2

1. Vergewissern Sie sich, dass der **CYBORG SCHÄFER** Kassettenbander ein und stecken Sie dann das **CYBORG HUNTER**-Kassettenband in die Power Base ein.
2. Schließen Sie beide Steuergeräte an.
3. Schalten Sie den Ein/Aus-Schalter an.
4. Wenn das Titelschirmbild erscheint, drücken Sie die Taste = 1 um die Ihren Kampf zu beginnen.
5. Drücken Sie die Pausentaste an Ihrer Power Base, um das Spiel vorübergehend zu unterbrechen. Drücken Sie diese Taste nochmals, um das Spiel fortzusetzen.



To enter an area, there is the marked door using the LEFT or RIGHT

directional arrow. Once in front of the door, push the UP directional arrow. You'll be automatically transported to the area you have selected. (At the beginning of the game, you may only enter Area A, B and C. As time will tell you, it's best to enter Area A first.)

Over Cyborg Remaining

Radar Map

- 1 Psycho Power Meter
- 2 Life Meter
- 3 Laser Cyborg
- 4 Pistol
- 5 Over Cyborg
- 6 3-D Tunnel-Scene

Life Meter

Displays your remaining life strength. Contact with enemies and other obstacles will reduce your life strength.

Psycho Power Meter

Shows your remaining Psycho Power. When you use certain weapons, you'll drain your Psycho Power.

Zum Eindringen in einen Bereich bewegen Sie sich mit Hilfe des Richtungspegels (LEFT (links) oder RIGHT (rechts)) zur markierten Tür. Wenn Sie sich vor der Tür befinden, drücken Sie den Richtungspegel UP (aufwärts). Sie werden automatisch zum Bereich transportiert, den Sie gewählt haben. (Am Anfang des Spiels können Sie nur in die Bereiche A, B und C eintreten. Wie lange es dauert, bis Sie alle Bereiche betreten werden, ist es gut, zuerst den Bereich A betreten.)

- 1 Reaktive Antikörper-Cyborg
- 2 Radarkarte
- 3 Psycho Kraftmesser
- 4 Lebensmesser
- 5 Neutronenbombe-Cyborg
- 6 Pistole
- 7 Antikörper-Cyborg
- 8 3-D-Tunnelszene

Lebensmesser

Zeigt Ihre verbleibende Lebensstärke an. Der Kontakt mit Feinden und anderen Hindernissen senkt Ihre Lebensstärke ab.

Psychokraftmesser

Zeigt Ihre verbleibende Psychokraft an. Wenn Sie bestimmte Waffen verwenden, wird Ihre Psychokraft aufzehrt.



The Elevator

Each time two bus floors, use the elevator to travel from floor to floor. **Remember:** When the elevator is moving, always stand **against** the current position.

To enter the elevator, stand **in front** of the elevator door and press **Door / Opening** button.

Once inside the elevator, press the **PGENT** (direction) arrow to move to the next floor. **When** you arrive, you will find the door opening. When you use the up or down arrow, you can press the **Door / Opening** button. To use the elevator, press **Button n 1** or **Button n 2**. When you reach the selected floor, the door will open automatically. If you **intentionally** press the **Door / Opening** button, the door will **close**. While standing on the same floor, you can open the door by pressing **Button n 1** or **Button n 2**. If you **intentionally** press the **Door / Opening** button, the door will **close**.

Der Fahrstuhl

Jeder Busch hat ein Fahrstuhlfahrer. Benutzen Sie den Fahrstuhl, um von einem Stockwerk zum anderen zu gelangen. Stellen Sie anhand Ihrer Fahrkarte fest, welche Stockwerke mit dem gegenwärtigen Produkt ausgetüchtelt sind.

Um den Fahrstuhl benutzen zu können, stellen Sie sich vor der Fahrstuhltür auf und den Richtungspfeil (UP / DOWN) drücken.

Wenn Sie auf den Fahrstuhl gelangen, drücken Sie den Richtungspfeil (PGENT) und drücken Sie den Ausgangeknopf auf der rechten Seite zu bewegen. **Erinnern Sie sich:** Wenn Sie den Fahrstuhl betreten, stehen Sie **gegen** der aktuellen Position.

Wenn Sie auf den Fahrstuhl gelangen, drücken Sie den Richtungspfeil (PGENT) und drücken Sie den Ausgangeknopf auf der rechten Seite zu bewegen. **Erinnern Sie sich:** Wenn Sie den Fahrstuhl betreten, stehen Sie **gegen** der aktuellen Position. Wenn Sie den Fahrstuhl betreten, drücken Sie den Richtungspfeil (PGENT) und drücken Sie den Ausgangeknopf auf der rechten Seite zu bewegen. **Erinnern Sie sich:** Wenn Sie den Fahrstuhl betreten, stehen Sie **gegen** der aktuellen Position. Wenn Sie den Fahrstuhl betreten, drücken Sie den Richtungspfeil (PGENT) und drücken Sie den Ausgangeknopf auf der rechten Seite zu bewegen. **Erinnern Sie sich:** Wenn Sie den Fahrstuhl betreten, stehen Sie **gegen** der aktuellen Position.

Wenn Sie auf den Fahrstuhl gelangen, drücken Sie den Richtungspfeil (PGENT) und drücken Sie den Ausgangeknopf auf der rechten Seite zu bewegen. **Erinnern Sie sich:** Wenn Sie den Fahrstuhl betreten, stehen Sie **gegen** der aktuellen Position.

Your Arsenal of Weapons

You begin the game with **Normal Punch**, **Psyche Punch**, **Psyche Ball**, **Light Ball**, and **Beam** (all of other weapons and equipment as you explore the levels each area. You can change your **current load** in **Beam** up to **three** **times**. To access the item selection screen, press **Button A** (**Button X** if on the second player). **Control Pad** : Your current weapons are displayed in **8** **slots** (shown in **current weapons** on the right-hand column). You can only select one item from each column.

Weapons

Normal Punch : You'll start the game with **Normal Punch**.

Psyche Punch : Each explosive punch will return your **Psyche Power**.

Psyche Ball : The most powerful weapon available. It will drain your **Psyche Power**.

Ray Gun : Unlimited bullets. It will not return your **Psyche Power**.

Light Gun : Each shot lights up the four **lanes** **shown** on some levels. Your **Psyche Power** is **affected**.

Beam : Use it against your toughest opponents.

Her Waffenarsenal

Sie beginnen das Spiel mit dem **Normal** und **Psyche** Schlag. Die können zum ersten Malen und Ausnutzung, zusätzlich während der die Ebene, einen Bereich **erschaffen** (in **Beam** bis zu **drei** Malen). Um den Gegenstandswahl-Schirm zu erreichen, drücken Sie **Button A** (**Button X** auf dem zweiten Spieler). **Control Pad** : Ihr gegenwärtige Schutzwaffen sind in **8** **Platz** (in **aktuelle Waffen** in der rechten Spalte dargestellt). Sie können nur ein Gegenstand aus einer Spalte wählen.

Waffen

Normalschlag : Sie beginnen das Spiel mit diesem Schlag. Er liefert.

Psycheschlag : Jeder explosive Schlag schadet Ihre **Psychekraft**.

Psychekugel : Die mächtigste Waffe zur Verfügung steht. Sie schadet Ihre **Psychekraft**.

Strahlengewehr : Die Anzahl der Schüsse ist unbegrenzt. Die Schutzwaffen Ihre **Psychekraft** **beeinträchtigt**.

Leuchtgewehr : Jeder Schuss eines der vier **Lanes** **angezeigt**. Ihre **Psychekraft** wird **beeinträchtigt**.

Beam : Nutzen Sie diese gegen Ihre stärksten Feinde an.

Hunting Tips

- Try to use the **hunting weapons** **early** in the game. If you're not **rich** yet, it's a **great** idea.
- Always be on the lookout for new weapons. You can also find them in **Psychic Power and Life Blocks**.
- Pay close attention to the **status** of your **ammo**. You may want to **replenish** it.
- Different weapons work best against different **enemies**. Consult your item **descriptions** often.

Nützliche Hinweise für die Jagd

- Versuchen Sie, so **früh** wie möglich **Waffen** zu ergattern. Wenn Sie noch nicht **reich** sind, ist das eine **gute** Idee.
- Achten Sie auf neue **Waffen**, nach neuen **Waffen** und **Ausrüstungsgegenständen**. Sie finden sie auch in **Psychik-Kraft- und Lebensblöcken**.
- Achten Sie auf den **Status** Ihrer **Munition**. Sie möchten sie **auffüllen**.
- Verschiedene **Waffen** eignen sich am besten gegen **verschiedene** **Enge**. Konsultieren Sie die **Waffenbeschreibungen** häufig.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan